

**PENGEMBANGAN KOMIK BERBASIS *AUGMENTED REALITY*
TOPIK MENDENGAR KARENA BUNYI MUATAN IPAS SISWA
KELAS V DI SEKOLAH DASAR NO. 2 SEMPIDI**

Oleh

I Putu Mahardika Sutresna Putra. NIM 2211031039

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) rancang bangun komik berbasis *augmented reality* topik mendengar karena bunyi muatan IPAS, (2) kualitas media komik berbasis *augmented reality* topik mendengar karena bunyi muatan IPAS ditinjau dari rancang bangun, isi, desain intruksional, media pembelajaran, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil, (3) efektivitas media komik berbasis *augmented reality* topik mendengar karena bunyi muatan IPAS. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang mencakup lima tahapan yakni analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode non tes (kuesioner/angket) dan metode tes (objektif/pilihan ganda). Teknik yang digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh yaitu teknik analisis deskriptif kuantitatif dan teknik analisis statistika inferensial. Berdasarkan hasil validasi oleh para ahli, (1) rancang bangun produk yang dikembangkan memperoleh nilai sebesar 93,18% dengan kategori sangat baik. (2) kualitas produk yang dikembangkan memperoleh hasil uji ahli isi/materi pembelajaran sebesar 93,18% dengan kategori sangat baik, hasil uji ahli desain pembelajaran sebesar 91,66% dengan kategori sangat baik, uji ahli media pembelajaran sebesar 95,00% dengan kategori sangat baik, hasil uji perorangan dan kelompok kecil secara berturut-turut sebesar 95,00% dan 93,00% dengan kategori sangat baik. (3) efektivitas produk yang dikembangkan diperoleh berdasarkan analisis teknik uji-t sampel *dependent* dengan nilai t_{hitung} sebesar 17,89 sedangkan nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% pada derajat kebebasan (dk) adalah 21 diperoleh nilai sebesar 1,721. Dengan demikian maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa komik berbasis *augmented reality* topik mendengar karena bunyi muatan IPAS efektif diterapkan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V di Sekolah Dasar No. 2 Sempidi.

Kata Kunci: *Augmented Reality*, Komik, IPAS

**PENGEMBANGAN KOMIK BERBASIS *AUGMENTED REALITY*
TOPIK MENDENGAR KARENA BUNYI MUATAN IPAS SISWA
KELAS V DI SEKOLAH DASAR NO. 2 SEMPIDI**

Oleh

I Putu Mahardika Sutresna Putra. NIM 2211031039

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRACT

This study aims to determine (1) the design of augmented reality-based comics on the topic of listening to the sounds of science content, (2) the quality of augmented reality-based comic media on the topic of listening to the sounds of science content as reviewed from design, content, instructional design, learning media, individual trials, and small group trials, and (3) the effectiveness of augmented reality-based comic media on the topic of listening to the sounds of science content. This study uses the ADDIE development model, which includes five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The data collection methods in this study use non-test methods (questionnaire/survey) and test methods (objective/multiple choice). The techniques used to analyze the obtained data are quantitative descriptive analysis and inferential statistical analysis. Based on expert validation results, (1) the design and development of the product achieved a score of 93.18% in the very good category. (2) the quality of the developed product achieved a content/learning material expert test result of 93.18% in the very good category, a learning design expert test result of 91.66% in the very good category, a learning media expert test result of 95.00% in the very good category, and individual and small group test results of 95.00% and 93.00% respectively, all in the very good category. (3) The effectiveness of the developed product was obtained based on an analysis using the dependent sample t-test technique, with a calculated t_{count} of 17.89, while the table t_{table} at a 5% significance level with the degrees of freedom (df) of 21 was 1.721. Thus, the calculated $t_{\text{count}} > t_{\text{table}}$, so H_0 is rejected and H_1 is accepted. It can be concluded that augmented reality-based comics on the topic of listening to the sounds of natural science content are effective in improving the learning outcomes of fifth-grade students at Elementary School No. 2 Sempidi.

Keywords: *Augmented reality, Comic, IPAS*